

Conhecimento e Reinvenção Digital da Cidadania – Emancipação Social e Trabalho Criativo na “Cidade do Conhecimento”

Knowledge and the Digital Reinvention of Citizenship – Social Emancipation and Creative Labor in the “City of Knowledge”

RESUMO

A *iconomia* é uma economia política dos ícones. É urgente a compreensão ampla do significado tecnológico, icônico e econômico da cidadania digital contemporânea, assim como seus impactos nas dimensões complementares da afetividade, da narrativa e do trabalho. A partir dessa compreensão iconômica torna-se possível desenhar a centralidade das políticas públicas que se determinam e avaliam cada vez mais sobre suportes e plataformas digitais com ampla expectativa da sociedade de participar desses processos. A visão da iconomia e das políticas de desenvolvimento humano com oportunidades em larga escala associadas à economia criativa e audiovisual, digital e global resultou de 14 anos de projetos de pesquisa, curadoria, consultoria, extensão cultural e formação continuada realizados pelo grupo de pesquisa *Cidade do Conhecimento*. Esse ensaio consolida três dimensões desse processo cujo mote mais amplo é a reinvenção digital da cidadania por meios criativos: a *conceitualização* da iconomia e sua dimensão capitalista global; a *revisão histórica* sumária da trajetória experiencial da *Cidade do Conhecimento*, desde seu início no Instituto de Estudos Avançados da USP até sua convergência recente em plataforma de incubação de projetos, redes e curadorias culminando no amadurecimento mais recente, teórico e prático, da *Cidade* para uma forma emergente de *ecossistema criativo* cujas linhas mestras tanto conceituais quanto tecnológicas e políticas são apontadas na conclusão, onde reafirmamos os potenciais de integração transdisciplinar e emancipação social abertas pela pesquisa, pela extensão e pela incubação de projetos em rede voltada à economia criativa, audiovisual e digital.

Palavras-chave: Cidades Inteligentes. Iconomia. Desenvolvimento Local. Internet das Coisas. Empreendedorismo Inovador.

ABSTRACT

Iconomics is the political economy of icons. It is now urgent to reach a broad

GILSON SCHWARTZ

Universidade de São Paulo.
Escola de Comunicações e
Artes, São Paulo, Brasil.

understanding of the technological, iconic and economic effects of contemporary digital citizenship, as well as its impacts on complementary spheres such as affectivity, narrative and labor. The iconomic phenomenology leads to the centrality of public policies in order to design and evaluate over digital platforms which are subject to a collective bias toward participation. This vision of an iconomy associated to human development policies leading to large scale opportunities in creative audiovisual markets on a global, digital basis results from 14 years of experience leading research, curatorship, consulting, cultural reachout and social learning programs and projects at the *City of Knowledge Project*. This review covers three aspects of the overall agenda for the digital reinvention of citizenship leveraged by creative media: the theoretical, conceptual sphere as a moment of global capitalist development; a historical review of the experiential memory of the *City of Knowledge* from its inception at the Institute of Advanced Studies of the University of São Paulo to the most recent convergence to the workings of an incubator which may foster a creative ecosystem. Our concluding remarks point to the technological, theoretical and political guidelines of this emerging ecosystem, while stressing the transdisciplinary integration and social emancipation potentials open to research, extensionism and project incubation focusing on the frontiers of the creative economy.

Keywords: Smart Cities. Iconomy. Local Development. Internet of Things. Innovative Entrepreneurship.

INVENÇÃO DEMOCRÁTICA, INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E INSPIRAÇÃO HUMANISTA

Uma tripla revolução informática, telemática e rizomática marca a emergência da sociedade do espetáculo, da economia da informação em rede e da globalização do conhecimento após a Segunda Guerra Mundial.

Depois da bomba atômica, as fronteiras do desenvolvimento e da política tornaram-se mais dependentes da inteligência, rivalizando de modo inédito com o poder de comando da violência material na definição dos destinos da expansão da cidade e da cidadania. A democracia tem sua nova ágora na cidade digital.

Se o conhecimento é a chave da nova regulação capitalista, qual o papel da universidade pública na operação, na representação e na análise crítica do *status quo*?

Essas questões de fundo animaram desde o início o design do projeto *Cidade do Conhecimento**.

O desafio colocado já em 1999 ao Instituto de Estudos Avançados da USP era enxergar na matriz urbana material existente as conexões vitais feitas de redes imateriais que abrem caminho para novas cidadanias.

Navegar e reconstruir os espaços urbanos pela sua articulação com espaços e tempos virtuais e digitais é hoje uma questão de vida e morte seja para o indivíduo diante da inevitável *inclusão digital*, seja para empresas, organizações públicas e da

* Ver em <www.cidade.usp.br>

sociedade civil cuja sustentabilidade depende das competências criativas, comunicacionais e afetivas que são capazes de articular para navegar a internet.

Há em todo o mundo numerosos defensores de novas abordagens para pesquisar, medir e analisar os efeitos da digitalização. Essas *ciudades de conhecimento*, *ciudades inteligentes* (“smart cities”) ou ainda *ciudades criativas* (“creative cities”) e participativas surgem não apenas diante de nós, mas em nós, pois são diuturnamente o efeito da nossa própria interação (ou servidão?) voluntária por meio de celulares, caixas automáticos, controles de TV digital, blogs e redes sociais, pedágios digitalizados, geladeiras informatizadas e cada vez mais coisas, reais ou digitais, conectadas em redes, representadas por imagens e valorizadas por novas afetividades.

Este breve relato da experiência pedagógica, teórica e política do projeto *Cidade do Conhecimento* a partir de sua criação por concurso público em 1999 no Instituto de Estudos Avançados da USP pressupõe uma visão panorâmica do cenário econômico, teórico e político inovador no campo da crítica às *megalópoles* do ponto de vista das tecnologias de informação e comunicação (TICs) emergentes, como a internet das coisas e seu impacto no design de *ciudades inteligentes*.

Ao longo de 14 anos, dezenas de projetos e convênios, o projeto evoluiu para tornar-se um grupo de pesquisa que em seu terceiro ciclo de desenvolvimento assume a forma de uma incubadora de conteúdos em novas mídias e infraestruturas audiovisuais (o primeiro ciclo vai da criação em 1999 à transferência do IEA ao CTR-ECA, em 2005, o segundo culmina com a aprovação do projeto *WISH* pela Pró-Reitoria de Pesquisa da USP, em 2012), com ampla e crescente rede de parcerias no Brasil e internacionais.

Institucionalmente, desde 2015 o grupo integra o Departamento de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicações e Artes. Nos últimos três anos, em parceria com o Núcleo de Pesquisa em Política e Gestão Tecnológica (PGT) da Faculdade de Economia e Administração e patrocínio da Pró-Reitoria de Pesquisa da USP, a *Cidade* serviu como espaço de pesquisa teórica e debate público enquanto acelerava-se a sua conversão numa plataforma de inovação tecnológica voltada à invenção democrática de inspiração humanista. O projeto *World Innovation and Sustainability Helix* (WISH) introduziu a partir da *Cidade do Conhecimento* o conceito de uma “iconomia”,



Figura 1 – Logo do grupo de pesquisa *Cidade do Conhecimento*

ou economia política dos ícones, como referencial teórico para a formulação de políticas de desenvolvimento humano centradas na evolução das redes digitais globais.

Além de ECA e FEA, projetos e parcerias foram estabelecidos com laboratórios,

unidades, núcleos de pesquisa e docentes, estudantes e pesquisadores de inúmeras áreas do conhecimento, envolvendo Medicina, Direito, Engenharia, Ciência da Computação, Educação, Ciências Atuariais, Administração de Empresas, Filosofia, Antropologia, Psicologia, História, Geografia e Ciências Sociais, destacando-se a convergência com o Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação e Núcleo de Pesquisa Diversitas, na FFLCH, assim como projetos em parceria com outras universidades como PUC-SP, Metodista, Cruzeiro do Sul (Unicsul), Uniso, Universidade de Taubaté (UNITAU). A expansão internacional tem recebido apoios da FAPESP, British Council, União Europeia, em 2016, do governo francês ao selecionar a *Cidade do Conhecimento* para coordenar uma Cátedra Franco-Brasileira no Estado de São Paulo em parceria com o LABEX (Laboratório de Indústrias Culturais e Criação Artística) na Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord na Universidade de Paris 13 (criado em 2011).

Esta peculiar *Cidade* promove, a partir de projetos, eventos e parcerias, tanto o debate e a reflexão quanto a experimentação, a realização e a formação de empreendedores voltados a inserir a convergência entre as TICs e as cidades no horizonte prático da construção de *cidades de conhecimento*.

Nesse processo, propõe também a inovação, a experimentação e o empreendedorismo no âmbito das formas de organização e produção do conhecimento pela universidade, na medida em que esta “coevolui” com a diversidade de parceiros mobilizados por projetos, eventos e realizações (artísticas, editoriais, ativistas e tecno-científicas), levando a uma transformação (pelo *feedback*) do projeto original e da institucionalidade do próprio grupo de pesquisa *Cidade do Conhecimento*.

Esse relato reúne traços desse percurso tríplice que envolve produção teórica, pesquisa e aplicações, culminando com a necessidade recorrente de reinventar a própria institucionalidade da *Cidade* e seu potencial de extensão e transformação, assim como suas metodologias de pesquisa, captação de recursos financeiros e avaliação de resultados, impactos e limites.

De que cidade se trata afinal? Uma realidade virtual, um objeto acadêmico, um campo muito peculiar da extensão que realimenta pesquisas sobre a cultura e o papel da universidade nesse ecossistema digital global e irreversível? Ou um ícone, uma imagem, um fenômeno provocador, disruptivo e transformador que pode participar da transformação em curso na sociedade, inserir-se na economia, na política e nas artes? E o grupo de pesquisa, qual sua produtividade como pesquisa, como extensão, como ensino e como promoção icônica de novos significados para a própria instituição USP?

A *Cidade* tem uma capacidade biopolítica, ou seja, um poder criativo e gerador de realidades (o que se poderia definir como um “ontopoder”). Uma cidade permeada por redes digitais experimenta continuamente essa inflação afetiva de potencialidades. Daí a hegemonia cultural da inovação e a busca incessante em todas as esferas de referências para o design de “habitats de inovação” (parques tecnológicos, incubadoras, espaços de *coworking*, redes de precariado e subcontratação etc.).

A *Cidade do Conhecimento* assumiu, ao longo dos anos, esse caráter de *habitat de inovação*, ou seja, redes onde a criação de direitos e o empreendedorismo inovador

são incentivados como parte de uma nova *iconomia* (uma economia de ícones, valores gerados em cadeias de produção de conteúdo digital). Partindo do contraste entre os paradigmas de Atenas e Jerusalém, apontamos para essa cidade *iconômica* que se constitui como a internet do futuro, integrando de modo nem sempre transparente as coisas, as pessoas e os símbolos tanto digitais e audiovisuais quanto reais e monumentais, materiais e carnavais, mas também afetos, humores e refúgios.

Projetos voltados à inclusão digital com viés da cidadania audiovisual contemporânea impactam as cadeias de valor da economia e as modalidades de legitimação de direitos humanos (e pós-humanos, como o direito à destruição de memória digital).

A geração de riqueza, renda e emprego ganham valor pela qualidade dos padrões de linguagem por meio dos quais definimos a arquitetura de nossas ideias, espaços e tempos.

Essa nova utopia da cidade digital inteligente requer políticas públicas de inclusão social e inovação que aos poucos conectem as cidades brasileiras aos fluxos de informação, poder e riqueza da internet.

Uma visão ampla do cenário contemporâneo voltado à cidadania digital anima a emergência no século XXI de inovações na produção de saber. É a própria reinvenção da democracia, da cidadania e da confiança coletiva que está em jogo.

CIDADES INTELIGENTES, UTOPIAS DIGITAIS E DIREITOS HUMANOS

Devemos considerar a internet um direito humano? Um dos criadores da rede, Vint Cerf, publicou o artigo *Internet Access is Not a Human Right* no jornal *The New York Times* afirmando o contrário [2]. Nos últimos anos, da Estônia à França, ocorreu o reconhecimento da internet como um direito civil, com o endosso de agências como as Nações Unidas. O Brasil destacou-se no debate do Marco Civil. Bem regulada, a internet pode funcionar como um mercado.

Mas Cerf alerta: a internet é habilitadora de direitos (“enabler of rights”), não um direito em si mesma. O pioneiro da tecnologia que permitiu a existência mesma de redes digitais dá um exemplo didático: o direito ao cavalo. Numa certa época, era indispensável ser proprietário de um cavalo para conseguir sobreviver, ganhar a vida. Mas o direito importante a reconhecer nessa situação é o direito à sobrevivência, não o direito ao cavalo.

Loosely put, it must be among the things we as humans need in order to lead healthy, meaningful lives, like freedom from torture or freedom of conscience. It is a mistake to place any particular technology in this exalted category, since over time we will end up valuing the wrong things [2]**.

**"Em termos mais vagos, deve estar entre as coisas que nós como seres humanos precisamos para levar uma vida saudável e significativa, como a proibição da tortura ou a liberdade de consciência. É um erro colocar qualquer tecnologia em particular nesta categoria superior, ou ao longo do tempo vamos acabar valorizando as coisas erradas" [tradução nossa].

Interessa identificar e discutir os resultados esperados, tais como liberdade de expressão ou livre acesso a informação, empreendedorismo e serviços. A internet é um meio a ser usado com determinados fins, não uma finalidade em si mesma.

A expansão de direitos humanos (que já incluem coisas e seres vivos em sua relação com os humanos) é um processo de emancipação social, que não se confunde com a inclusão de indivíduos, objetos e processos em formas de controle ou descontrole previamente definidas. Em realidade, esse é um processo frequentemente violento ao longo da história. A emergência da sociedade global em rede afinal acentua ou atenua os potenciais afetivos, violentos, passionais ou revolucionários da emancipação social?

O projeto *Cidade do Conhecimento* desde o início colocou em primeiro plano a democratização da produção de conhecimento como elemento inovador capaz de inaugurar formas de mediação autenticamente (e legitimamente) alternativas à violência na reinvenção contemporânea da emancipação social. Que redes servem a esses fins? Em que medida essa reinvenção da cidadania digital oferece garantias contra as tiranias?

A boa rede é a rede aberta a vários meios e formas de propriedade, mas uma rede fechada e controlada como forma de acesso a direitos pode ser apenas aparentemente favorável a uma expansão autônoma de direitos (pode ser uma rede manipulada ou sujeita a padrões menos democráticos e transparentes, como na China ou Cuba, de um lado, mas também como distribuída por “combos” que sistematicamente “vendem gato por lebre” nos mercados de varejo de banda larga ao consumidor doméstico). Na prática, a rede nunca é neutra.

A qualificação do debate nos EUA sobre a evolução da conectividade para padrões de articulação local das habilidades criativas, tecnológicas e cognitivas (proximidade estratégica a universidades), que denominamos “conectibilidade”, faz a diferença entre a inclusão digital (mero acesso para consumo) e a emancipação digital (empreendedorismo inovador, competitividade e reconfiguração de espaços, tempos e direitos). Mais que direitos, é a própria estratificação social que se vê em questão, com riscos para a sobrevivência não apenas de indivíduos, mas da própria classe média.

A visão da internet do futuro animada por “clusters” (nós da rede) adaptados para produzir inovação sustentável, conhecimento compartilhado e diversidade criativa é uma oportunidade de diferenciação frente a uma internet massificada em que apenas o acesso é relevante como indicador de inclusão social digital.

O conceito de “cidades inteligentes” (“smart cities”) surge também no contexto das políticas públicas europeias. Em 2011, ao divulgar a *Agenda Digital* entre União Europeia e Brasil com a formação de um fundo de 10 milhões de euros para programas de pesquisa, os governos incluíram *smart cities* entre as áreas de interesse e trabalho conjunto [3]. A documentação europeia indica também como prioridades a pesquisa, o desenvolvimento e a inovação em temas como “smart energy grids”, “smart factories” e “smart components” (matrizes energéticas, fábricas e componentes inteligentes), assim como a “gestão inteligente de informação” (“intelligent information management”).

Seja na visão norte-americana centrada na convergência entre complexo industrial militar, inteligência, grandes cidades-universidades e capitais privados (especialmente

venture capital de olho nas TICs em áreas como Vale do Silício, Seattle ou Nova York), seja na visão geopolítica europeia de articulação de uma internet do futuro em que as infraestruturas urbanas estarão integral e inteligentemente conectadas, vem para primeiro plano a imagem de uma nova cidadania indissociável da expansão da internet em seu terceiro ciclo de desenvolvimento.

Após a internet 1.0, centrada no acesso, e a internet 2.0, focada na interação colaborativa, a internet 3.0 integra as duas camadas anteriores num processo de evolução no processo de digitalização das realidades materiais e dos processos de produção e gestão, resultando na “internet das coisas”, mas que em última análise poderia ser igualmente batizada como a “internet das cidades”.

Igualmente relevante é a vertente que situa os impactos da convergência digital sobre o futuro das cidades com base no conceito de *cidades de conhecimento* (“knowledge cities”) [11]. A ênfase em conhecimento ou conteúdo, mais que na classificação deste ou daquele segmento ou atividade como criativa, é uma importante linha de pesquisa na literatura especializada em inovação. É o caso dos “media clusters” (aglomerados de mídia), apontados como forma inovadora avançada de promover a convergência de setores empresariais e outros atores econômicos e sociais na construção dos futuros espaços de desenvolvimento humano sustentável com grande ênfase na digitalização [13]. A *cidade de conhecimento* é definida como “a quintessência da cidade pós-industrial”, neste caso o vetor tecnológico e muito especialmente as TICs ganham evidência.

Stanford (Califórnia), Filadélfia (Pennsylvania) e Atlanta (Georgia) são os exemplos clássicos em que a localização geográfica é parte importante da explicação para o sucesso de um lugar ao sol sob a Guerra Fria, o desenvolvimento econômico centrado em universidades e a ação local. Nessa perspectiva, a aglomeração tem como objetivo maior desenvolver alta tecnologia como condição *sine qua non* para a emergência de *cidades de conhecimento* (ao lado de alta potência financeira, controle territorial e proximidade com universidades de alto nível).

A diversidade de perspectivas revela que além da tecnologia e da economia, há questões ontológicas (o que é um objeto real, quais as formas pelas quais é possível fomentar e organizar a emergência de espaços e tempos híbridos entre analógico e digital, real e virtual) e deontológicas (dimensões éticas da tomada de decisões com base em informação incompleta, natureza dos direitos que se almeja como fins e limites ao uso de diferentes tecnologias como meios para acessar esses direitos) subjacentes à definição das agendas da nova cidadania digital.

A POLIS METAFÍSICA ENTRE ATENAS E JERUSALÉM

Os vários modelos e ícones de sucesso na emergência contemporânea de cidades renovadas e até reinventadas por meio das TICs provocam no pesquisador e possivelmente no gestor público indagações de ordem metafísica.

O que é o bem? E o bem comum? O “commons” é essencialmente criativo? O código aberto é de fato gratuito? Qual o espaço ou a esfera do “público” e onde é

recomendável privatizar, terceirizar ou parcerizar? As novas diretrizes que construirão a cidade a partir da internet 3.0 devem colocar em primeiro plano as abordagens tecnológicas, culturais ou econômicas? De que narrativa se trata ao hierarquizar essas dimensões em função de valores humanistas?

Há pelo menos duas leituras do que se opõe ao privado no espaço da civilidade: *público X de ninguém*. Este parece ser um dos problemas graves da cidadania urbana contemporânea que se agrava quando ainda estão em disputa, no espaço em tese infinito da realidade virtual, aumentada ou híbrida (a internet 3.0, que combina o real das coisas tangíveis ao quase-caos do mundo virtual), os modos de produção, distribuição, controle, financiamento e regulação.

Como no “velho oeste” (metáfora recorrente entre os observadores da “corrida do ouro digital”), os sem-lei e os “fora da lei” confundem-se nas batalhas por tempo, espaço e financiamento nessa nova terra prometida que agora é digital. A polis virtual pode ser mais virtuosa? Numa era de banda larga vista como infraestrutura estratégica e liberdade de informação como condição para a criatividade e o empreendedorismo, como lidar com os ataques anônimos, a pirataria, as guerras de patentes e as novas formas de mobilização online para ações em praça pública?

Frente aos modelos tribais e nômades de organização que já prevaleceram e em boa medida são continuamente recriados na sociedade, o modelo da civilidade, da *civis*, da inteligência cívica exige também um olhar apurado sobre questões de natureza ética, política e também sobre nossas crenças, dentro ou fora da religião.

Platão estabeleceu uma referência fundamental quando argumenta pela possibilidade de “reis-filósofos” governarem a cidade. O problema ganha atualidade frente à extensão e profundidade, ao caráter imaterial e permanentemente inovador do paradigma digital, exigindo novas respostas para velhas questões como a da realidade do sujeito, do objeto, do espaço, do tempo e, como adverte Vint Cerf, de novos direitos humanos (contra novas formas de “acesso” a velhos privilégios e exclusões).

Quais os nós que amarram em cada cidade a técnica, o poder e o conhecimento? Em que medida recorrer à antiguidade filosófica e teológica pode ajudar a compreender os desafios associados à *existência* das cidades?

Leo Strauss, em textos como *A Cidade e o Homem* e *Sobre a Tirania*, em estudos sobre o *Leviatã* de Hobbes, *A República* de Platão ou na crítica ao niilismo alemão, tratou de evidenciar a dimensão teológico-política das decisões humanas recorrendo à comparação entre duas cidades icônicas: Atenas e Jerusalém [8, 21]***. É a partir da identificação dos valores e modelos políticos cristalizados nesse embate entre cidades clássicas que Strauss combate o niilismo****. Em plena Segunda Guerra (1941),

*** A origem mais remota da comparação é o Papa Tertuliano, no início do Século III, que resumiu a incompatibilidade entre Hebraísmo e Helenismo no mote “Quid Athenae cum Hierosolymis?” (“O que tem Atenas a ver com Jerusalém?”). A Bíblia também evoca a reconstrução do Templo de Jerusalém em pleno domínio helenístico, em especial no livro do profeta Zacarias. Debate análogo marca a obra de pensadores da primeira geração do existencialismo europeu como Lev Chestov e Benjamin Fondane ou Cioran, hipercéticos diante da convergência entre tecnologia e produção de morte em larga escala, sentimento que está na origem do pensamento “biopolítico” atual.

**** Classicismo, modernismo e pós-modernismo são denominações genéricas que permeiam o debate cultural e político contemporâneo, mas também evocam querelas similares ao longo da história.

associa o militarismo a um moralismo e alerta para as relações entre moralismo e as técnicas de gestão de sociedades fechadas, operando contra os princípios da civilização moderna (não tribal, não nômade e aberta).

Resta saber qual a fonte de conhecimento para dar conta desses direitos. O império da civilização digital, que em boa medida é a herança tecnológica do próprio império anglo-saxão no planeta (ou seja, exatamente o que Leo Strauss identifica à “civilização moderna”), não pode basear-se em critérios que não respeitem a máxima “rege imperio populos” que vem da *Eneida* de Virgílio: a sustentabilidade do império, ou seja, da civilização sobre o tribalismo e a barbárie, repousa sobre o direito****.

O contraponto entre razão, revelação e niilismo forma uma tríade metafísica diante da qual exemplos ou ícones de cidades são contrapostos. O contraponto entre Jerusalém e Atenas é também o conflito entre paradigmas da organização social como tribalismo e cidadania, enquanto o nomadismo tem como projeto moral um desenraizamento que facilmente se associa aos niilismos de todo matiz. As três orientações estão presentes nas principais visões contemporâneas sobre a relação entre cidades, poder e tecnologias de informação e comunicação.

Mais que “inteligente”, “criativa” ou “tecnológica”, importa saber se a cidade digital é democrática, ou seja, se o potencial de ordenamento racional é permeável às redes onde se afirmam contínua e cotidianamente a fluidez (mobilidade, nomadismo, flexibilidade) e a inovação técnica, simbólica e social incessante que se revela em padrões de linguagem e sistemas de informação (mais ou menos abertos) [17].

Nessa perspectiva, a cidade digital que anima uma nova política é favorável à convergência entre razão, crenças e incertezas criativas (“só sei que nada sei”, portanto preciso agir, testar, inovar). Integrando por meio da síntese entre técnica e cultura as dimensões do local e do global, a cidade digital é um *terceiro espaço*, uma terceira cidade que pode promover vidas criativas, ambientes sustentáveis e politicamente emancipatórios. Em suma, criar valores.

Esse potencial de desenvolvimento é sublinhado por Ray Oldenburg, sociólogo do urbanismo pioneiro na valorização dos “lugares de aglomeração pública informal” (“informal public gathering places”) [12]****, assim como nas pesquisas de Manuel Castells, que tem ressaltado os efeitos econômicos, sociais e culturais da difusão da comunicação com dispositivos móveis sobre fluxos e estruturas da vida cotidiana (tais como os “smart mobs”) [1]. Esse “terceiro lugar” sobrepõe-se digitalmente ao domicílio (o primeiro lugar) e ao local de trabalho (o segundo espaço existencial).

No Brasil e no mundo, desponta a internet 3.0, o desenvolvimento humano é cada

**** “Excudent alii spirantia mollius aera (credo equidem), vivos ducent de marmore vultus, orabunt causas melius, caelique meatus describent radio et surgentia sidera dicent: tu regere imperio populos, Romane, memento (haec tibi erunt artes), pacisque imponere morem, parcere subiectis et debellare superbos”. Em português: “O orto e sidéreo curso: tu, Romano, Cuida o mundo em reger; terás por artes A paz e a lei ditar, e os povos todos Poupar submissos, debelar soberbos.” [22]. Cf. ainda [10]. Em *Eneida*, o Império Romano aparece como portador da Providência e, portanto, é uma referência clássica no pensamento da política no limite entre razão e revelação, pacificação e submissão, regulação e domínio.

***** O “public place” tem conexões com o “pub” anglo-saxão e outras práticas de convivialidade e hospitalidade. No Brasil, autores como André Lemos associam essa civilidade a uma “cidade-ciborgue” e ao nomadismo foucaultiano (portanto em boa medida nihilista e pós-nietzscheano) [12, 7] para o qual “o deslocamento das relações entre o tempo e o espaço é a causa da inquietude presente” [9].

vez mais fruto de uma inteligência individual e coletiva que rompe fronteiras nacionais, territoriais e emocionais. Cidades inteligentes e criativas, redes sociais e desafios aos padrões de propriedade intelectual, geração de lucro e governança ocupam nosso cotidiano. Estamos nos transformando em seres sociais, semicorpos tecnológicos que se alimentam da imersão audiovisual na vida digital que parecem combinar em graduações variadas os princípios de design social tanto de Atenas quanto de Jerusalém.

Figura 2 – Emancipação Digital: empreendedorismo na economia do audiovisual. Disponível em: <<http://www.cidade.usp.br/emancipacao/index.php>>. 3 – Agência USP de Notícias. Disponível em: <<http://www.usp.br/agenbols/2005/rede1761.htm>>. 4 – Agência de Notícias do Ministério da Ciência e Tecnologia. Disponível em: <<http://agenciact.mct.gov.br/index.php/content/view/31526.html>>.



A ICONOMIA E O VALOR DO CONHECIMENTO NA CIDADE

A formação de redes estratégicas ou consórcios com a participação de empresas, coletivos, organizações sociais e administrações públicas confere ao projeto *Cidade do Conhecimento* um caráter não apenas interdisciplinar, mas política e institucionalmente consistente com uma perspectiva multissetorial, de abertura para a multiplicidade de interesses, afetos e valores associados ao desenvolvimento da internet.

Essa atuação fortemente marcada pela ênfase em pesquisa interdisciplinar e empreendedorismo, potencializando as oportunidades abertas pela rede formada por meio dos grupos de pesquisa, promovendo uma contínua realimentação entre teoria, prática e pesquisa empírica, marca as atividades de síntese entre engenharias, economia e humanidades voltadas à realização de iniciativas de “emancipação digital”.

Segundo Plonski [14]:

“No quadro referencial da economia da informação, a emancipação corresponde à pesquisa, desenvolvimento e inovação nos modelos de produção, compartilhamento e distribuição de conhecimentos aplicados à solução de problemas. E, ao eliminar a redundância do digital na expressão “inclusão digital”, procura-se alertar para a importância da inclusão, pela mídia digital, em redes produtivas de conhecimento e outros ativos intangíveis” *****.

A emancipação digital surge, para Plonski, entre as três formas de organização

***** Plonski registra a realização dos projetos da Cidade 1.0 e que resultaram no programa de emancipação para os governos federal, estadual e municipal no período 2001-2007.

das políticas tecnológicas capazes de “alimentar a expectativa de que as políticas de inovação de terceira geração possam gerar uma seqüência de movimentos coordenados de crescimento econômico e redução da pobreza” [14]. As outras duas são o “extensionismo tecnológico” e os “habitats de inovação”.

O investimento em pesquisa que resulte em um ecossistema de inovação com foco em economia social criativa e digital é, portanto, ancorado na produção de conteúdo audiovisual a ser incorporado às políticas públicas de inserção na economia do conhecimento que requer um processo de reformulação do imaginário de parte da sociedade acerca da inovação.

Trata-se de conceber e implementar políticas públicas que atuem sobre as cidades na perspectiva das *redes distribuídas*, desprovidas de centro e capazes de se auto-organizar. A popularização da telecomunicação pessoal, baseada em *redes distribuídas*, é um fato histórico, e promove maneiras renovadas para a população, empresas e governos construírem práticas em escalas sociais e geográficas muito variadas, do global ao local, do empreendimento à comunidade – ativando características dos *sistemas distribuídos*: adaptabilidade, resiliência, flexibilidade, auto-organização, produção de novas legitimidades e representações (ícones).

As redes digitais não apenas produzem essa reconfiguração no comportamento das pessoas que nos acostumamos a chamar de *redes sociais* (como se alguma rede ou tecnologia pudesse existir sem ser social), mas reorganizam o mundo e obrigam a espécie humana a pensar de uma nova forma, atualizando a crítica da racionalidade técnica e nos convidando a novas formas de resistência criativa à automação, à precarização do trabalho e à alienação pelo consumo insustentável.

As redes digitais nos convidam a pensar de forma diferente e também a pensar a diferença, o risco de supressão da diversidade e o potencial de emancipação em novas dimensões da (auto)organização e da cultura.

No Iluminismo, a inserção do sujeito no mundo deriva de um pensar individualista. O ego se afirma com a capacidade de controlar a existência a partir do seu próprio pensamento, a ponto de “esquecer” o corpo. Trata-se de uma mudança muito forte em relação aos períodos anteriores, marcados pelo pensamento religioso ou místico. Passa-se a um pensamento racional, não mais um pensamento mágico, mas instrumental, pelo qual o sujeito domina o mundo.

Algo muda com as redes que geram valor numa cidade governada pelo conhecimento? Que novos direitos, legitimidades e oportunidades são abertas pela sua *iconomia*?

Há uma evidente predominância da comunicação digital em todos os processos de investimento, produção, distribuição, monetização e consumo. Surgem novas metáforas que projetam a anatomia do cérebro para dimensões supraindividuais, a percepção de uma “biopolítica” torna-se hegemônica nas humanidades (em crise).

Pierre Lévy há muitos anos ressalta essa interação entre a tecnologia das redes e a transformação do pensamento, consagrando o conceito de “inteligência coletiva” e de uma linguagem para a economia da informação como fundamento da emergente semântica web. É verdade que os indivíduos se conectam, colaboram, têm amigos e participam de *redes sociais*. Mas, além das conexões aleatórias ou circunstanciais,

sobressai uma estrutura ou um organismo virtual, talvez um cérebro coletivo, uma inteligência que se conecta, uma unidade que se realiza apenas na diferença consigo mesma – desafiando, portanto, as noções clássicas de identidade e subjetividade.

Essa transformação social e técnica abala o cartesianismo e a nossa certeza de que, a partir do que “eu penso” (substituído agora pelo “eu me conecto” ou “interajo”), gero um resultado que eu controlo. A fenomenologia do controle é matricial, não causal.

As novas formas de fazer ciência já refletem a existência dessa superestrutura digital autoconsciente. Como ela pensa? É claro que se trata de um pensamento comunicacional (eu comunico, logo penso) e não de um pensamento existencial (eu penso, logo existo). Se eu não me comunicar, se não estiver conectado a uma dimensão que surge além da inteligência individual, já não sou tão potente.

O exemplo maior da emergência dos novos mercados da iconomia é o predomínio do *big data* – produto desse gigantesco cérebro global que está produzindo informação incessantemente. Em outras palavras, é o conjunto de dados extremamente grande que, por isso mesmo, exige ferramentas especiais (métricas e metadados), de forma que toda e qualquer informação possa ser encontrada, analisada e aproveitada de modo útil e em tempo hábil, como derivada de mapeamentos semânticos que transformam os limites da comunicação entre seres, coisas e símbolos.

A palavra “economia” deriva da junção dos termos gregos *oikos* (casa) e *nomos* (costume, lei), denotando a administração da casa, do lar. A economia doméstica sempre foi a metáfora preferida dos economistas: você não pode gastar mais do que tem, precisa saber ajustar meios a fins etc. Esse é o paradigma clássico da equivalência cartesiana entre oferta e demanda, que nos leva à expectativa ou confiança quanto à existência de um preço de equilíbrio – tudo muito objetivo, mecânico, determinista.

Na *iconomia*, entramos num universo sem precedentes: já não estamos nos relacionando apenas a regras de “gestão da casa” (ou da empresa, das contas públicas, etc.), mas a regras de gestão de ícones.

As redes sociais produzem reputação, afetividade, diálogos. Isso tem que se expressar, ser representado em ícones, a começar por um ícone como o *like*, o caminho mais rápido para compartilhar conteúdo em redes sociais. Assim, mais que preço ou precificação, estamos entrando numa dimensão de apreço, de apreciação.

Esses são desafios que nossas autoridades, lideranças e mesmo algumas das melhores inteligências acadêmicas e culturais ainda não enfrentaram. Para construir a sociedade em rede, não basta comprar máquinas ou estender cabos e redes sem fio por telecentros ou infocentros, com ou sem software “livre”. É preciso saber o que fazer para bem ocupá-las e bem governá-las.

É urgente debater resultados, assim como produzir mais informação de qualidade sobre usos e demandas para, enfim, delinear uma agenda de inclusão digital sustentável, democrática e racional. Sem essa política, nossas cidades reais ficarão mais distantes dos padrões emergentes, inovadores e competitivos da economia do conhecimento. Ficaremos com cidadãos não apenas aquém de uma nova etapa da história do capitalismo como também excluídos de oportunidades de renovação dos

horizontes de desenvolvimento humano, de ampliação da liberdade e de promoção da criatividade. Se não nos apropriarmos do digital, não daremos conta do real.

REFERÊNCIAS

- [1] CASTELLS, M. *et al.* **Smart Mobs**. Boston: MIT Press, 2005. Disponível em: <www.smartmobs.com/archive/2005/07/10/manuel_castells.html>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [2] CERF, V. Internet Access is Not a Human Right. **The New York Times**, New York, p. A25, 4 jan. 2012. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2012/01/05/opinion/internet-access-is-not-a-human-right.html>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [3] DIGITAL Agenda: EU and Brazil strengthen ties with €10 million joint ICT field research programme. Disponível em: <<http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/11/1316&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [4] FONSECA, A. C (Org.). **Economia criativa como estratégia de desenvolvimento**: uma visão dos países em desenvolvimento. São Paulo: Itaú Cultural, 2008. Disponível em: <http://www.garimpodesolucoes.com.br/downloads/ebook_br.pdf>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [5] FRIEDMAN, T. So much fun. So irrelevant. **The New York Times**, New York, p. A23, 3 jan. 2012. Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2012/01/04/opinion/friedman-so-much-fun-so-irrelevant.html?_r=1&src=tp#h\[WaaAtt,5](http://www.nytimes.com/2012/01/04/opinion/friedman-so-much-fun-so-irrelevant.html?_r=1&src=tp#h[WaaAtt,5)>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [6] FUNDACIÓN TELEFÓNICA. **El siglo XXI está llamado a ser el siglo de las ciudades**. Madrid: Ed. Ariel, 2011.
- [7] GOOLTZ, F. **The internet as third place**. Disponível em: <<http://www.advomatic.com/thirdplace>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [8] HYNES, D. Reading Strauss, in Animus. **The Canadian Journal of Philosophy and Humanities**, vol. 4, 1999. Disponível em: <<http://www2.swgc.mun.ca/animus/Articles/Volume%204/Volume%204%20Complete.pdf>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [9] LEMOS, A. Resenha de flash mobs e smart mobs: uma análise do cenário das metrópoles contemporâneas. **404 Not Found**, ano 8. v. 1. n. 65, jan.-fev. 2008. Disponível em: <<http://andrelemos.info/404notfound/>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [10] LÓPEZ, R. O. La idea imperial em Virgilio. **Espacio, Tiempo y Forma**, Serie II, Historia Antigua, 2008, pp. 259-273. Disponível em: <<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:ETFserieII-2008-21-3120&dsID=Documento.pdf>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [11] MARA, M. P. **Cities of knowledge**: cold war science and the search for the next silicon valley. New Jersey: Princeton University Press, 2005.
- [12] OLDENBURG, R. **The great good place, cafes, coffee shops, bookstores,**

bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community. New York: Paragon House, 1989.

- [13] PICARD, R. G. **Media clusters**: local agglomeration in an industry developing networked virtual clusters. JIBS: Working Paper Series, 2008. Disponível em: <<http://www.robertpicard.net/PDFFiles/mediacusters.pdf>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [14] PLONSKI, G. A. A inovação e as demandas sociais. In: Marcovitch, J. **Crescimento econômico e distribuição de renda**. São Paulo: EDUSP-SENAC, 2007.
- [15] RYBCZYNSKI, W. Do you see a pattern?. **Slate**, 2 dez. 2009. Disponível em: <http://www.slate.com/articles/arts/architecture/2009/12/do_you_see_a_pattern.html>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [16] SCHULER, D. Public sphere project. In: SCHULER, D. **Liberating Voices – A Pattern Language for Communication Revolution**. Boston: MIT Press, 2008. Disponível em: <<http://www.publicsphereproject.org/patterns/pattern-table-of-contents.php>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [17] SCHWARTZ, G. Digital emancipation. In: SCHULER, D. **Liberating Voices – A Pattern Language for Communication Revolution**. Boston: MIT Press, 2008. Disponível em: <<http://www.publicsphereproject.org/patterns/pattern-table-of-contents.php>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [18] _____. Community currencies. In: SCHULER, D. **Liberating Voices – A Pattern Language for Communication Revolution**. Boston: MIT Press, 2008. Disponível em: <<http://www.publicsphereproject.org/patterns/pattern-table-of-contents.php>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [19] _____. Tecnologias de informação e comunicação e redes digitais. In: Landi, R. **Indicadores de Ciência, Tecnologia e Inovação no Estado de São Paulo**. FAPESP, 2005. Disponível em: <http://www.fapesp.br/indicadores2004/volume2/indicadores_vol2.pdf>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [20] SMITH, S. The architecture of sharing. **Shareable Cities**, 20 ago. 2010. Disponível em: <<http://shareable.net/blog/the-architecture-of-sharing>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [21] STRAUSS, L. **The city and man**. Chicago: Rand McNally, 1964. Disponível em: <<http://ia700503.us.archive.org/7/items/LeoStraussOnGermanNihilism1941/Strauss-GermanNihilismintegral.pdf>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- [22] VIRGÍLIO. **Eneida**. Tradução de Manuel Odorico Mendes. Canto VI, p. 847-83. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/eneida.html>>. Acesso em: 7 jan. 2016.

GILSON SCHWARTZ economista, sociólogo e jornalista, professor livre-docente do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP) e do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH-USP). Pesquisador associado ao Núcleo de Política e Gestão Tecnológica (PGT) da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade (FEA-USP) e membro do conselho do Núcleo de Pesquisa em Tecnologia da Arquitetura e Urbanismo (NUTAU-FAU-USP). Curador, desde 2015, do Portal da Juventude da Secretaria Municipal de Direitos Humanos e Cidadania de São Paulo (<www.portaldajuventude.prefeitura.sp.gov.br>). Escreve o blog *Iconomia* na revista EXAME (<www.exame.abril.com.br/rede-de-blogs/iconomia>) – e-mail: gilson.schwartz@gmail.com